

TABELLONE ELETTRONICO

MOD. C – WP4

ISTRUZIONI PER L'USO



Complesso elettronico di segnalazione dati Mod. C-WP4

Il ns. tabelloni elettronici sono in grado di gestire la visualizzazione dei dati relativi a tutte le principali discipline sportive che possono essere svolte all'interno di un complesso sportivo.

Nell'apparecchiatura trovano posto tutti i displays a mezzo dei quali è possibile visualizzare tutti i dati necessari per le competizioni di Pallanuoto.

Le caratteristiche di funzionamento e di affidabilità sono garantite in quanto l'elettronica utilizzata per tale apparecchiatura risulta essere la stessa che viene impiegata su tutti i modelli di tabelloni di ns. produzione.

I tabelloni PMF "CONTROLSYSTEM " sono costruiti con componenti accuratamente selezionati e con tecniche produttive all'avanguardia in modo da essere precisi, affidabili e rispondenti alle più recenti normative CE in materia.



Introduzione

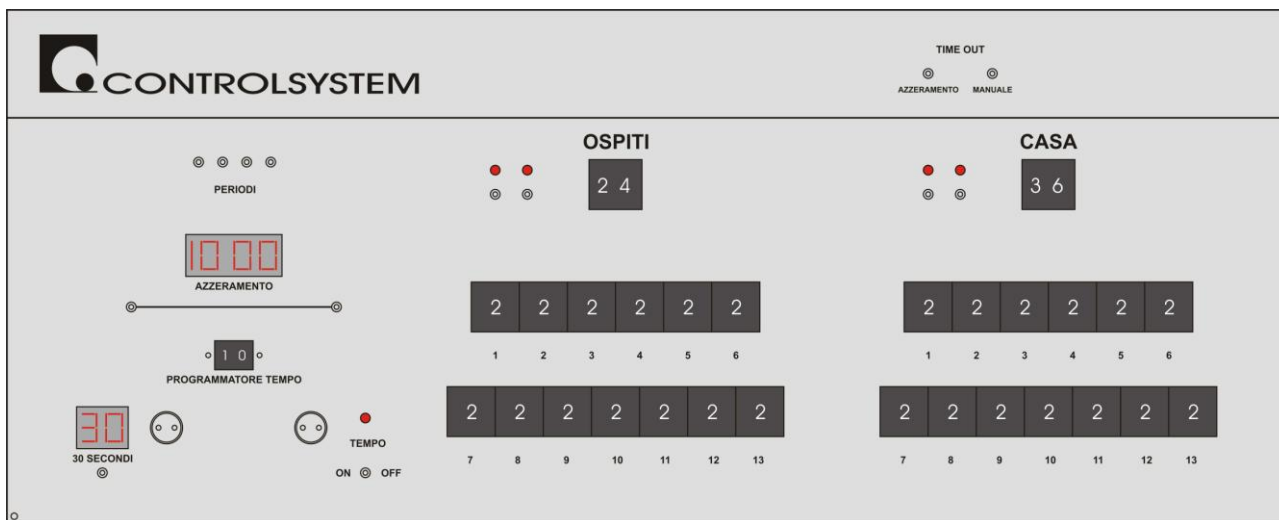


Figura 1

L'immagine di Figura 1 è la rappresentazione grafica del frontale della consolle di comando. Come si può notare tale apparecchiatura consente la visione di tutti i dati riportati sul tabellone terminale in modo da facilitare il compito degli operatori preposti al suo utilizzo. Per comodità di analisi suddivideremo il telecomando in quattro sezioni principali e più precisamente :

- Sezione tempo
- Sezione 30 secondi
- Sezione punteggi e falli singoli giocatori
- Sezione Time Out

• Sezione Tempo

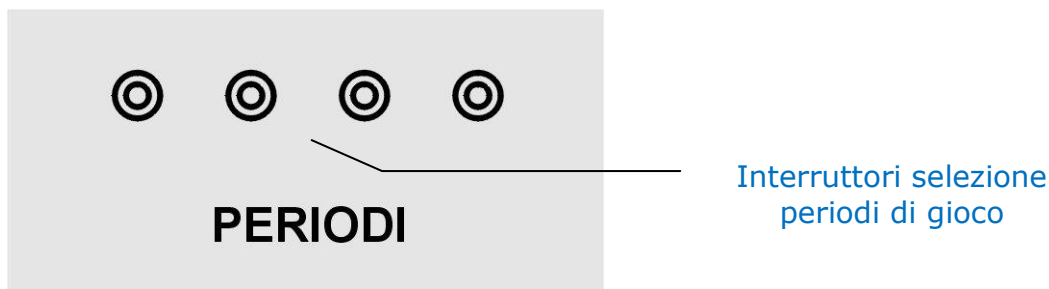
All'estrema sinistra, in posizione centrale, trovano posto tutti i comandi relativi a tale sezione.

Dall'alto verso il basso, possiamo identificare :



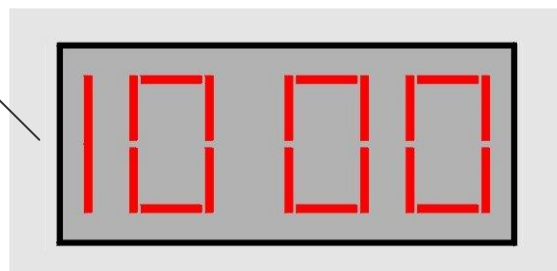
Periodi di gioco

L'azionamento di tali interruttori comporta la visualizzazione sul tabellone dei periodi di gioco da 1 a 4 (a mezzo di display oppure a mezzo di punti luminosi in funzione del tipo di tabellone terminale).



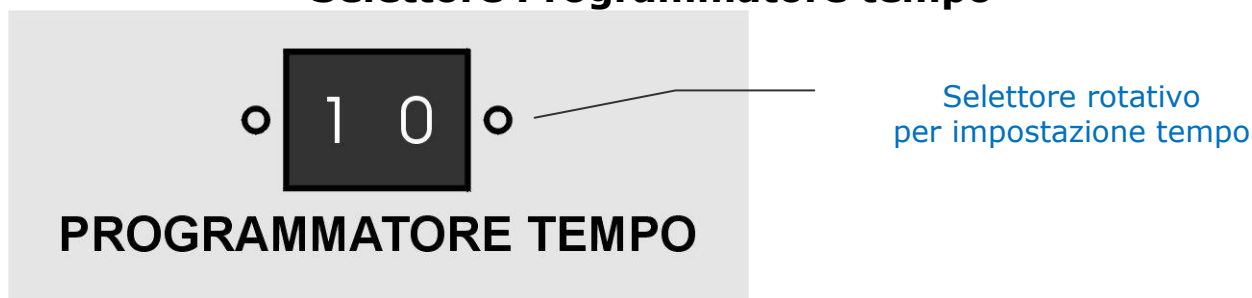
Visualizzazione del tempo di gioco

Visualizzazione tempo di gara



All'interno di una finestra ricavata sul frontale della consolle di comando viene visualizzato il tempo della gara in corso con indicazione crescente.

Selettore Programmatore tempo



Permette di selezionare un tempo di gara a scelta tra 0 e 99 minuti.

Pulsanti di azzeramento

Pulsanti per azzeramento
tempo di gara



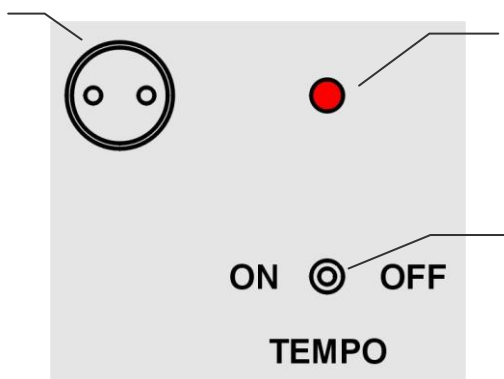
L'azionamento predispose il conteggio del tempo della gara in corso.

Tali pulsanti devono essere azionati simultaneamente

(l'azionamento di un solo pulsante non comporta alcuna modifica della predisposizione effettuata in precedenza).

Controllo Start – Stop tempo

Connettore per
inserimento manopola
Start Stop tempo

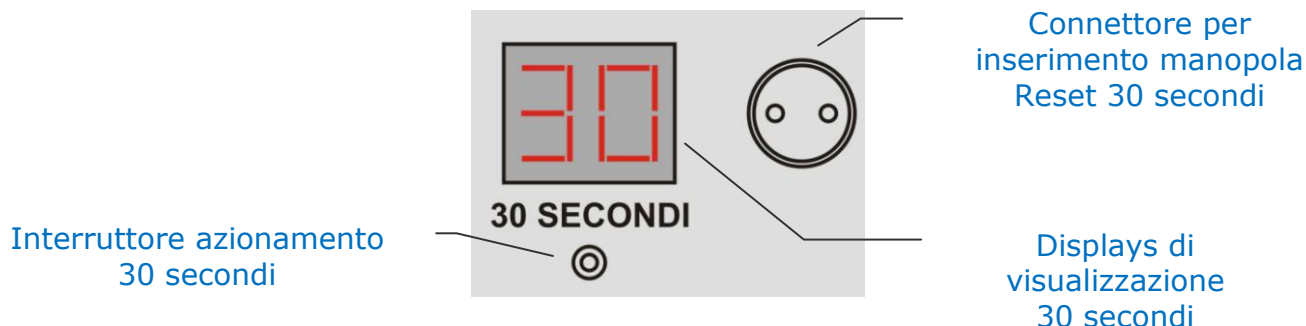


Led stato
conteggio tempo

Acceso : conteggio attivo
Spento : conteggio bloccato

Interruttore per
azionamento manuale
Start Stop tempo

- **Sezione 30 Secondi**



Interruttore azionamento 30 secondi

Permette il conteggio manuale dei 30" senza possibilità di arresto (utilizzato solo in fase di collaudo dell'impianto)

Visualizzazione 30 secondi

All'interno di una finestra ricavata sul frontale della consolle di comando viene visualizzato il tempo dei 30" con indicazione decrescente.

Connettore per manopola Reset 30 secondi

A tale connettore andrà collegata una delle tre manopole fornite in dotazione nella quale è installato un pulsante (identificabile dal pulsante di azionamento **ROSSO**).

- **Sezione punteggi e falli singoli giocatori**

OSPITI

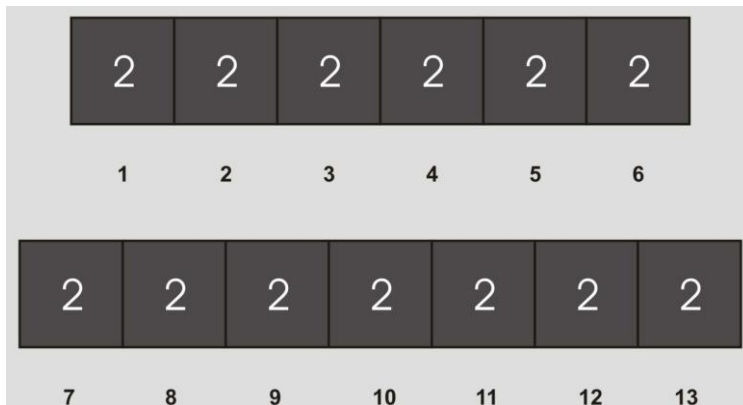
Selettore Punteggio



Utilizzati per l'indicazione del punteggio delle squadra da 0 a 99.



Selettore Falli dei singoli giocatori



Utilizzati per l'indicazione dei falli personali da 1 a 3.

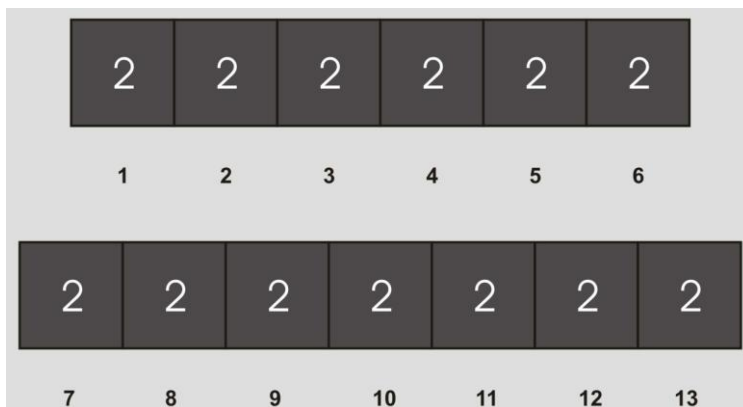
CASA

Selettore Punteggio



Utilizzati per l'indicazione del punteggio delle squadra da 0 a 99.

Selettore Falli dei singoli giocatori



Utilizzati per l'indicazione dei falli personali da 1 a 3

• Sezione Time Out

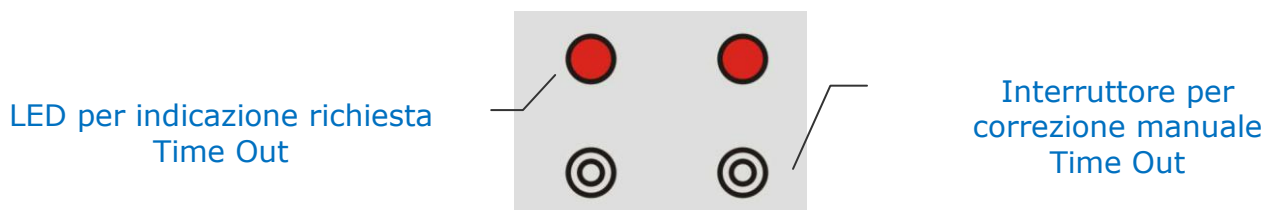
La gestione dei Time Out viene attivata direttamente dagli allenatori delle due squadre che potranno effettuare la richiesta di sospensione del gioco.

A mezzo dell'apposito telecomando, fornito loro in dotazione prima dell'inizio della gara, potranno quindi operare in assoluta libertà.

L'allenatore agendo sul pulsante del proprio telecomando attiva una procedura automatica di TIME-OUT che agirà come segue:

- arresto del tempo di gioco e dei 30 secondi
- partenza del conteggio del tempo di TIME-OUT (60 secondi) nel campo punteggio della propria squadra
- attivazione del segnale acustico (per la durata di circa due secondi)
- lampeggio del bonus relativo al TIME-OUT richiesto sul tabellone terminale

Sulla consolle di comando, la situazione di richiesta di Time Out potrà essere verificata dai giudici di gara in funzione dell'accensione (lampeggiante) del LED corrispondente.



Annullamento Time Out

Qualora si volesse annullare un TIME-OUT attivato erroneamente basterà agire sul pulsante AZZERAMENTO.



Impostazione manuale Time Out

Qualora fosse necessario impostare manualmente i bonus (e quindi i TIME-OUT) basterà predisporre i 4 interruttori inerenti i bonus nella configurazione voluta e quindi premere il pulsante MANUALE.

OSSERVAZIONE

Qualora un allenatore avendo esaurito i 2 TIME-OUT a sua disposizione ne chiedesse un terzo si avrà un tentativo di entrare in TIME-OUT con lampeggio dei 2 bonus (volutamente non è stato previsto un automatismo che ne impedisse la richiesta) che dovrà essere abortito col pulsante AZZERAMENTO.



via Canazza,68
20025 Legnano(MI)

elettronica industriale s.r.l.

tel (0331) 596122
fax (0331) 598034

cciaa MI 1437635
iscr. trib. MI 341928
cod. fisc /p. IVA 11099320159

I prodotti con marchio CONTROLSYSTEM sono prodotti e commercializzati da:

**PMF Elettronica Industriale S.r.l.
Via Canazza 68 – 20025 Legnano (MI)**

Tel. 0331596122

Fax. 0331598034

Email :

info@pmf-elettronicaindustriale.it

info@controlsystem.it

